

**STRATEGI PENGEMBANGAN AKUN CAPCUT CREATOR
LEEDWI DALAM MENINGKATKAN JANGKAUAN DAN
PENDAPATAN MELALUI TEMPLATE VIDEO PENDEK**

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
RAMLI
22.12.2301

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**STRATEGI PENGEMBANGAN AKUN CAPCUT CREATOR
LEEDWI DALAM MENINGKATKAN JANGKAUAN DAN
PENDAPATAN MELALUI TEMPLATE VIDEO PENDEK**

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
RAMLI
22.12.2301

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR

STRATEGI PENGEMBANGAN AKUN CAPCUT CREATOR LEEDWI
DALAM MENINGKATKAN JANGKAUAN DAN PENDAPATAN
MELALUI TEMPLATE VIDEO PENDEK

yang disusun dan diajukan oleh

Ramli
22.12.2301

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 26 januari 2026

Dosen Pembimbing,



Alva Hendi Muhammad, A.Md., S.T., M.Eng., Ph.d
NIK. 190302493

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – CONTENT CREATOR
STRATEGI PENGEMBANGAN AKUN CAPCUT CREATOR LEEDWI
DALAM MENINGKATKAN JANGKAUAN DAN PENDAPATAN
MELALUI TEMPLATE VIDEO PENDEK

yang disusun dan diajukan oleh

RAMLI
22.12.2301

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alva Hendi Muhammad, A.Md., S.T., M.Eng., Ph.D
NIK. 190302493



Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302226



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ramli
NIM : 22.12.2301

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Strategi Pengembangan Akun Capcut Creator Leedwi dalam Meningkatkan Jangkauan dan Pendapatan melalui Template Video Pendek

Dosen Pembimbing : Alva Hendi Muhammad, A.Md., S.T., M.Eng., Ph.D

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

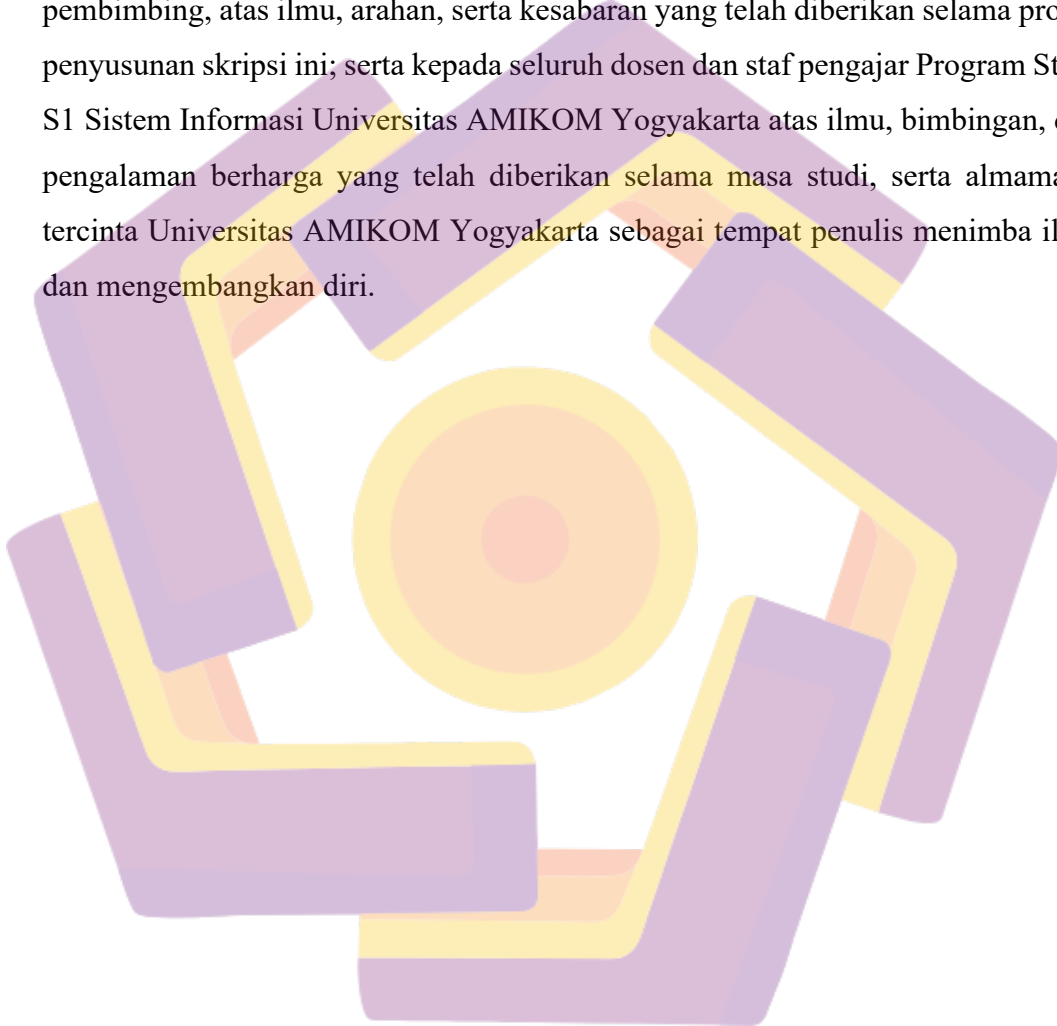
Yang Menyatakan,



Ramli

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis, Bapak M. Yamin dan Ibu Jurmia, atas doa yang tiada henti, kasih sayang, serta pengorbanan yang tulus hingga skripsi ini dapat diselesaikan; kepada Bapak Alva Hendi Muhammad, A.Md., S.T., M.Eng., Ph.D., selaku dosen pembimbing, atas ilmu, arahan, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini; serta kepada seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa studi, serta almamater tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai tempat penulis menimba ilmu dan mengembangkan diri.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Alva Hendi Muhammad, A.Md., S.T., M.Eng., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua Bapak M. Yamin dan Ibu Jurmia, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 26 Januari 2026
Penulis

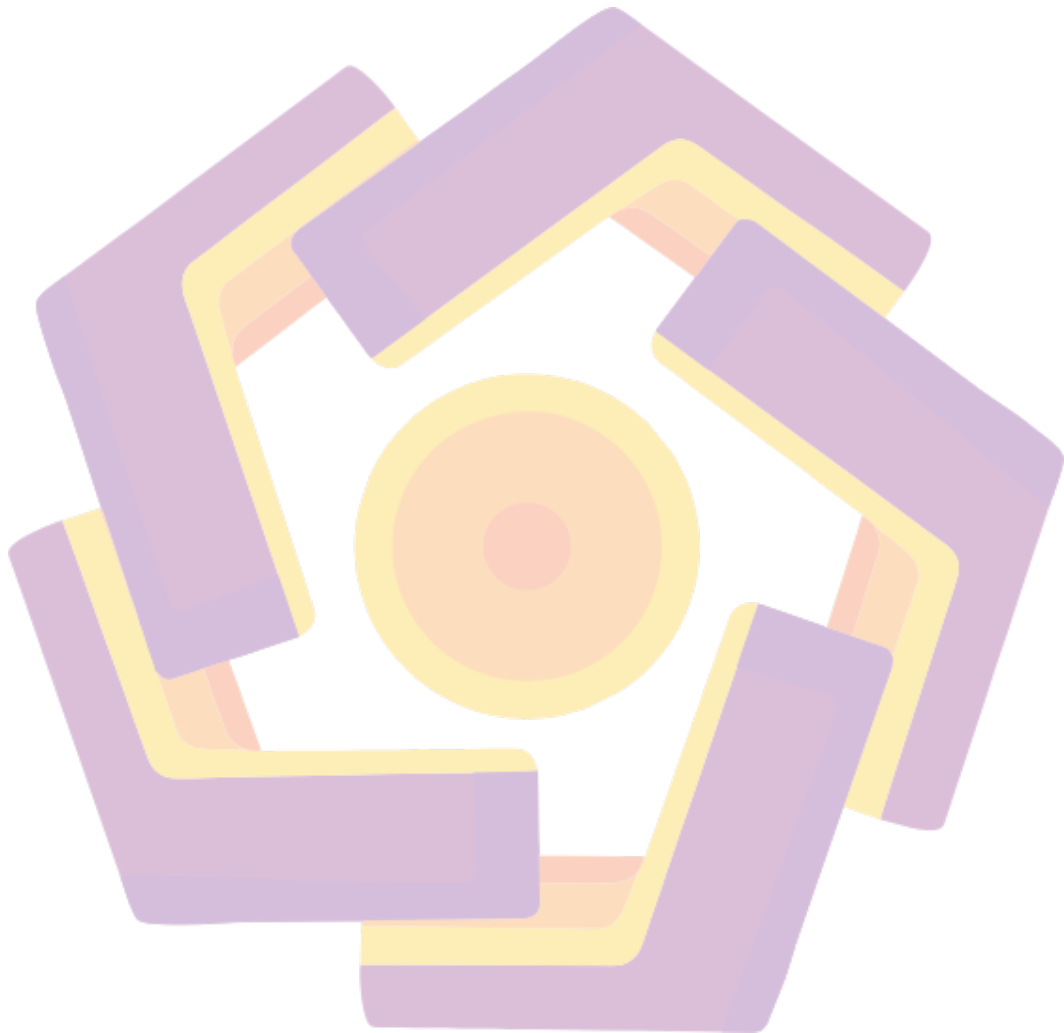
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil dan Data Penelitian	3
1.5.1 Profil Aplikasi.....	3
1.5.2 Profil Akun.....	3
1.5.3 Data Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Ekonomi Kreatif.....	9
2.1.2 Konten Digital dan Kreator Konten	9
2.1.3 Pemasaran Digital	10
2.1.4 Platform CapCut	10
2.1.5 Template Video dan Teknik Editing.....	11
2.1.6 Hubungan Antar Konsep Penelitian.....	11
2.2 Analisis	13
2.3 Alur Pengembangan Produk	16

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	18
3.1 Pembuatan Akun Creator CapCut.....	18
3.1.1 Pembuatan Awal Akun CapCut.....	18
3.1.2 Daftar Jadi Kreator Template.....	20
3.2 Riset Tren dan Analisis Insight.....	23
3.3 Pra-Produksi.....	25
3.3.1 Pengumpulan Bahan	25
3.3.2 Pemilihan Audio	27
3.4 Produksi Template	28
3.5 Publikasi Templates	37
3.6 Pasca Produksi	40
3.7 Evaluasi Performa Template.....	41
3.9 Peran Dan Kontribusi.....	43
BAB IV PENUTUP	44
4.1 Kesimpulan	44
4.2 Saran	44
REFERENSI	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	14
Tabel 3.1 Timeline	42
Tabel 3.2 Peran dan Kontribusi	43

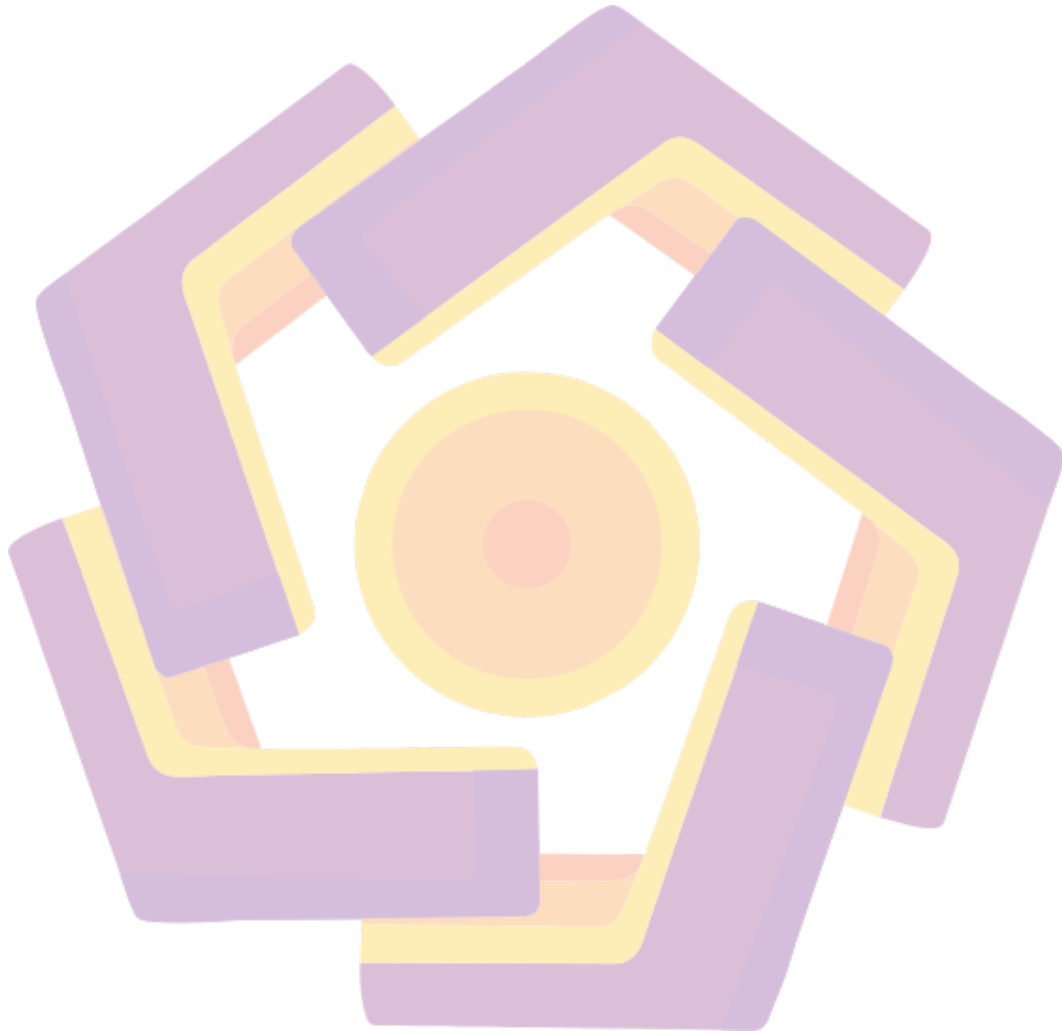


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Profil	3
Gambar 1.2 Performa Template Baby Tiny V2	4
Gambar 1.3 Revenue Template Baby Tiny V2	5
Gambar 1.4 Revenue Total Pendapatan	6
Gambar 1.5 Data Penonton Template Baby Tiny V2	7
Gambar 2.1 Hubungan Antar Konsep	12
Gambar 2.2 Alur Pengembangan	16
Gambar 3.1 Halaman Login	18
Gambar 3.2 Mengisi Verifikasi Usia	18
Gambar 3.3 Menu Pengaturan Akun	19
Gambar 3.4 Menu Edit Profil	19
Gambar 3.5 Menu Kelola Akun	19
Gambar 3.6 Notifikasi Daftar Kreator Template	20
Gambar 3.7 Status Belum Memenuhi Syarat Kreator Template	20
Gambar 3.8 Tampilan Pendaftaran Kreator Template	21
Gambar 3.9 Tampilan Akun Setelah Menjadi Kreator Template	21
Gambar 3.10 Contoh Akun Yang Belum Jadi Kreator	22
Gambar 3.11 Akun Yang Sudah Jadi Kreator	22
Gambar 3.12 Tampilan Dashboard Pusat Kreator CapCut	23
Gambar 3.13 Analisis Tren	24
Gambar 3.14 Data Insight	24
Gambar 3.15 Pengumpulan Bahan	25
Gambar 3.16 Pemilihan Audio	27
Gambar 3.17 Penyusunan Struktur Dasar Template	28
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Editing Template di CapCut	29
Gambar 3.19 Seleksi Bahan Visual Untuk Fleksibilitas Template	30
Gambar 3.20 Penerapan Overlay Untuk Memperkaya Dinamika Visual	31
Gambar 3.10 Penerapan filter untuk menjaga konsistensi visual	32
Gambar 3.11 Penggunaan efek untuk menambah dinamika visual	33
Gambar 3.12 Penggunaan transisi untuk menjaga kelancaran alur visual	34
Gambar 3.13 Pemilihan audio sebagai dasar suasana dan ritme template	35
Gambar 3.14 Sinkronisasi audio-visual dalam perancangan template	36
Gambar 3.15 Pengaturan kualitas saat publikasi template	37
Gambar 3.16 Optimasi judul dan tag untuk meningkatkan visibilitas template	38
Gambar 3.28 Pengaturan Monetisasi Template Gambar	39
Gambar 3.29 Pengaturan Lanjutan Template	39
Gambar 3.30 Halaman Posting Template dan Pemilihan Wilayah	39
Gambar 3.17 Data insight performa template sebagai dasar evaluasi	40
Gambar 3.18 Data pendapatan Baby Tiny V2 melalui Creator Rewards	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Penarikan Bulan Agustus 2025	46
Lampiran 2. Bukti Penarikan Bulan September 2025	47
Lampiran 3. Bukti Penarikan Bulan Oktober 2025	48
Lampiran 4. Bukti Penarikan Bulan November 2025	49
Lampiran 5. Bukti Penarikan Bulan Desember 2025	50
Lampiran 6. Bukti Penarikan Bulan Januari 2026	51



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

AI	Artificial Intelligence
FB	Facebook
IG	Instagram
YT	YouTube
Meta	Perusahaan induk dari platform Facebook dan Instagram.
CapCut	Aplikasi pengeditan video untuk pembuatan dan pengembangan template video.
Reels	Format video pendek vertikal pada platform media sosial
Creator Rewards	Program monetisasi dari CapCut yang memberikan pendapatan kepada kreator berdasarkan performa template.

DAFTAR ISTILAH

Ekonomi Kreatif	Kegiatan ekonomi yang berbasis kreativitas dan inovasi.
Engagement	Interaksi pengguna terhadap konten (suka, komentar, bagikan).
Insight	Data analitik performa konten.
Konten Digital	Konten berbentuk video atau visual di platform digital.
Monetisasi	Proses memperoleh pendapatan dari konten digital.
Reach (Jangkauan)	Jumlah akun yang melihat konten.
Revenue	Pendapatan yang diperoleh kreator.
Template Video	Format video siap pakai.
Video Pendek	Konten video berdurasi singkat.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan strategi pengembangan akun CapCut Creator “LeeDwi” dalam meningkatkan jangkauan penggunaan template dan pendapatan melalui pembuatan template video pendek. Seiring dengan pesatnya perkembangan ekonomi kreatif digital, peran kreator konten semakin penting dalam menghasilkan karya yang tidak hanya bersifat kreatif, tetapi juga memiliki nilai ekonomi. CapCut sebagai salah satu aplikasi pengeditan video menyediakan fitur Creator Rewards yang memungkinkan kreator memperoleh pendapatan berdasarkan performa template yang digunakan oleh pengguna lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pengembangan produk, yang meliputi tahapan pembuatan akun kreator, riset tren dan analisis insight, pra-produksi, produksi template, publikasi, pasca-produksi, serta evaluasi performa template. Proses produksi dilakukan dengan memanfaatkan fitur CapCut seperti pengolahan visual, penambahan filter, efek, transisi, dan sinkronisasi audio untuk menghasilkan template yang menarik dan mudah digunakan.

Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa template yang dibuat memperoleh respons positif dari pengguna, yang ditunjukkan melalui peningkatan jumlah tayangan, penggunaan template, serta pendapatan (revenue) yang dihasilkan melalui program Creator Rewards. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pengembangan template berbasis tren dan data insight dapat meningkatkan performa akun CapCut Creator secara efektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kreator konten digital lain dalam mengembangkan template video yang berorientasi pada kualitas konten dan potensi monetisasi.

Kata kunci : CapCut, Template Video, Konten Digital, Ekonomi Kreatif, Monetisasi

ABSTRACT

This study aims to describe the process and strategy of developing the CapCut Creator account “LeeDwi” in increasing the usage reach of templates and revenue through short video template creation. Along with the rapid growth of the digital creative economy, the role of content creators has become increasingly important in producing works that are not only creative but also have economic value. CapCut, as a video editing application, provides the Creator Rewards feature that allows creators to earn income based on the performance of templates used by other users.

The method used in this study is a product development approach, which includes several stages: creating a creator account, trend research and insight analysis, pre-production, template production, publication, post-production, and template performance evaluation. The production process utilizes CapCut features such as visual processing, adding filters, effects, transitions, and audio synchronization to produce attractive and easy-to-use templates.

The results show that the developed templates received positive responses from users, as indicated by the increase in views, template usage, and revenue generated through the Creator Rewards program. Based on these results, it can be concluded that a template development strategy based on trends and insight data can effectively improve the performance of a CapCut Creator account. This study is expected to serve as a reference for other digital content creators in developing video templates that focus on content quality and monetization potential.

Keywords: *CapCut, Video Template, Digital Content, Creative Economy, Monetization*